

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-85838

(P2002-85838A)

(43)公開日 平成14年3月26日(2002.3.26)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/00  
9/00

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 13/00  
9/00

テ-マコ-ト\*(参考)

M 2 C 0 0 1  
5 1 2 B  
5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 16 頁)

(21)出願番号 特願2000-277432(P2000-277432)

(22)出願日 平成12年9月13日(2000.9.13)

(71)出願人 599167825

株式会社タクミコーポレーション

東京都新宿区新宿一丁目12番12号 オス  
カ・カテリーナ2F

(72)発明者 尾崎 行和

東京都新宿区新宿一丁目12番12号 オス  
カ・カテリーナ2F 株式会社タクミコー  
ポレーション内

(74)代理人 100083769

弁理士 北村 仁 (外1名)

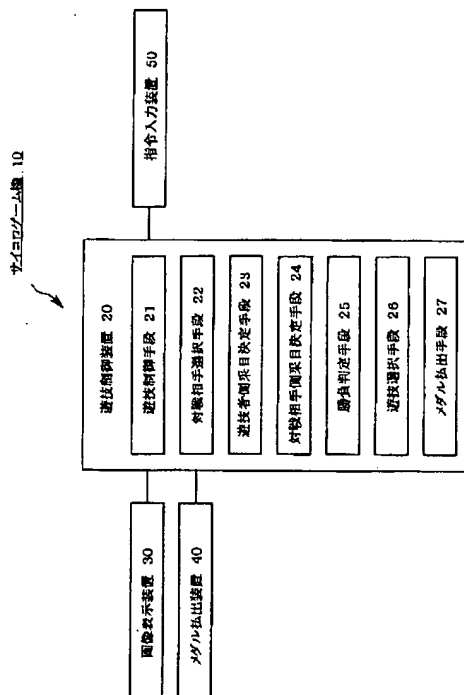
Fターム(参考) 2C001 AA13 BA03 BB01 BB02 BD03  
CA02 CB01 CB02 CB03 CB07  
CC02 CC03

(54)【発明の名称】 サイコロゲーム機

(57)【要約】

【課題】 幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすいサイコロゲーム機を提供する。

【解決手段】 サイコロゲーム機10は、画像表示装置30と、指令入力装置50と、メダル払出装置40と、遊技制御装置20とを備える。遊技制御装置20は、遊技を制御する遊技制御手段21と、遊技者側のサイコロの目を決定する遊技者側采目決定手段23と、対戦相手側のサイコロの目を決定する対戦相手側采目決定手段24と、遊技者が勝負に勝ったときに、継続ゲームに移行するか、又はメダルの払い出しを行うかを、遊技者を選択させる遊技選択手段26と、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルを払い出すメダル払出手段27とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 画像を表示するための画像表示装置と、遊技者の指令を入力するための指令入力装置と、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出装置と、画像表示装置、指令入力装置、及びメダル払出装置にそれぞれ接続される遊技制御装置とを備え、前記画像表示装置に表示させた、遊技者側のサイコロの目と、対戦相手側のサイコロの目とを比較することにより、勝負を競うサイコロゲーム機であって、前記遊技制御装置は、遊技を制御するための遊技制御手段と、遊技者側のサイコロの目を決定するための遊技者側采目決定手段と、対戦相手側のサイコロの目を決定するための対戦相手側采目決定手段と、遊技者が勝負に勝ったときに、前回のゲームで獲得したメダルをすべて投入することによって行われる継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかを、遊技者を選択させるための遊技選択手段と、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は所定回数の継続ゲームを連続して行った後に行われる最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルの払い出しを行うためのメダル払出手段と、を備えたことを特徴とするサイコロゲーム機。

【請求項2】 遊技者側采目決定手段、及び対戦相手側采目決定手段は、それぞれ2つずつサイコロの目を決定するように形成され、サイコロの目が1のゾロ目となった方を勝ちと判定するとともに、それ以外の場合には、サイコロの目の合計が大きい方を勝ちと判定するように形成されていることを特徴とする請求項1記載のサイコロゲーム機。

【請求項3】 遊技者側采目決定手段は、遊技者側のサイコロの目が1以外のゾロ目となったときには、さらにもう1つサイコロの目を決定するように形成されていることを特徴とする請求項2記載のサイコロゲーム機。

【請求項4】 複数種類の対戦相手を有するとともに、複数種類の対戦相手の中から1の対戦相手を遊技者を選択させるための対戦相手選択手段を有することを特徴とする請求項1、2又は3記載のサイコロゲーム機。

【請求項5】 遊技者が勝負に勝ったときには、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計との差に等しい枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする請求項1、2、3又は4記載のサイコロゲーム機。

【請求項6】 遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を乗じて得た枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする請求項4記載のサイコロゲーム機。

【請求項7】 遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を加えて得た枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする請求項4記載のサイコロゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サイコロゲーム機に関し、特に、操作を単純化することにより、幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすくしたサイコロゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来から、例えば、チンチロリンを模したサイコロゲーム機が提供されている。このようなサイコロゲーム機は、遊技者に、チンチロリンのルールに従った所定の操作を行わせ、その後に、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目とを比較することにより、勝負の判定を行うものである。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上述したようなサイコロゲーム機は、役や点数の数え方などのルールが複雑である上に、このルールに従った操作を必要とするため、幼児や児童にとってはわかりにくく、かつ、使いにくいものであった。そこで、本発明は、操作を単純化することにより、幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすくしたサイコロゲーム機を提供することを目的とする。

【0004】また、本発明は、複数種類の対戦相手を設けたり、あるいは対戦相手毎にメダルの払い出し枚数を変えたりすることにより、遊技者の興趣をより一層高めるようにしたサイコロゲーム機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】（請求項1）本発明のうち請求項1に記載した発明は、画像を表示するための画像表示装置（30）と、遊技者の指令を入力するための指令入力装置（50）と、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出装置（40）と、画像表示装置（30）、指令入力装置（50）、及びメダル払出装置（40）にそれぞれ接続される遊技制御装置（20）とを備え、前記画像表示装置（30）に表示させた、遊技者側のサイコロの目と、対戦相手側のサイコロの目とを比較することにより、勝負を競うサイコロゲーム機（10）であって、前記遊技制御装置（20）は、遊技を制御するための遊技制御手段（21）と、遊技者側のサイコロの目を決定するための遊技者側采目決定手段（23）と、対戦相手側のサイコロの目を決定するための対戦相手側采目決定手段（24）と、遊技者が勝負に勝ったときに、前回のゲームで獲得したメダルをすべて投入することによって行われる継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかを、遊技者を選択させるための

遊技選択手段(26)と、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は所定回数の継続ゲームを連続して行った後に行われる最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルの払い出しを行うためのメダル払出手段(27)とを備えたことを特徴とする。

【0006】ここで、「画像表示装置(30)」とは、画像を表示するための装置をいう。この画像表示装置(30)は、例えば、CRTや液晶ディスプレイなどによって構成することができる。また、「指令入力装置(50)」とは、遊技者の指令を入力するための装置をいう。

【0007】この指令入力装置(50)は、例えば、サイコロゲーム機(10)の筐体の前面パネルに設けたボタンスイッチやレバースイッチなどによって構成することができる。また、「メダル払出装置(40)」とは、遊技者に対してメダルを払い出すための装置をいう。

【0008】このメダル払出装置(40)は、例えば、サイコロゲーム機(10)の筐体の内部に設けたホッパーユニットなどによって構成することができる。また、「遊技制御装置(20)」とは、サイコロゲーム機(10)を制御するための装置をいう。この遊技制御装置(20)は、例えば、CPU、RAM、及びROMなどを備えたマイクロコンピュータによって構成することができる。

【0009】また、この遊技制御装置(20)は、上記画像表示装置(30)、指令入力装置(50)、及びメダル払出装置(40)にそれぞれ接続される。また、「遊技制御手段(21)」とは、サイコロゲーム機(10)における遊技を制御するための手段をいう。この遊技制御手段(21)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。

【0010】また、「遊技者側采目決定手段(23)」とは、遊技者側のサイコロの目を決定するための手段をいう。この遊技者側采目決定手段(23)は、例えば、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、遊技者側のサイコロの目の決定に用いる遊技者側采目テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と遊技者側采目テーブルとを照合してサイコロの目を判定するための采目判定手段とを備えた構成とすることができる。

【0011】そして、この遊技者側采目決定手段(23)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。また、「対戦相手側采目決定手段(24)」とは、対戦相手側のサイコロの目を決定するための手段をいう。この対戦相手側采目決定手段(24)は、例えば、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、対戦相手側のサイコロの目の決定に用いる対戦相手側采目テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と対戦相手側采

目テーブルとを照合してサイコロの目を判定するための采目判定手段とを備えた構成とすることができる。

【0012】そして、この対戦相手側采目決定手段(24)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。なお、乱数発生手段、乱数抽出手段、及び采目判定手段については、遊技者側采目決定手段(23)が備えるものと同様のものである。従って、これらについては、遊技者側采目決定手段(23)と対戦相手側采目決定手段(24)とで別々に設けてもよいが、共用させてもよい。

【0013】また、遊技者側采目決定手段(23)及び対戦相手側采目決定手段(24)を上述したような構成とした場合には、例えば、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目とを比較して勝負の判定を行う勝負判定手段(25)を設けることが好ましい。また、例えば、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差を定めた采目差テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と采目差テーブルとを照合して両者のサイコロの目の差を判定するための采目差判定手段とを備えた采目差決定手段(28)を設け、遊技者側采目決定手段(23)については、両者のサイコロの目の差に基づいて遊技者側のサイコロの目を決定するように形成し、対戦相手側采目決定手段(24)については、両者のサイコロの目の差及び遊技者側のサイコロの目に基づいて対戦相手側のサイコロの目を決定するように形成することもできる。

【0014】また、「継続ゲーム」とは、前回のゲームで遊技者が獲得したメダルをすべて投入することによって行われるゲームをいう。例えば、あるゲームで遊技者が5枚のメダルを獲得した場合において、この5枚のメダルを次のゲームにすべて投入する旨を遊技者が選択すると、当該次のゲームは継続ゲームとなる。また、この5枚のメダルを次のゲームに投入せずに払い出す旨を遊技者が選択すると、当該次のゲームは最初のゲームとなる。

【0015】また、「最終ゲーム」とは、上記継続ゲームを所定の回数連続して行った後に行われるゲームをいう。例えば、2回目の継続ゲームを、最終ゲームとすることができる。そして、最終ゲームの次のゲームは、最初のゲームとなる。また、「メダルの投入」とは、現実のメダルの投入、及びサイコロゲーム機(10)内にクレジットされているメダルの投入の双方を含む趣旨である。

【0016】また、「メダルの払い出し」とは、メダル払出装置(40)を介した現実のメダルの払い出し、及びサイコロゲーム機(10)内へクレジットすることによるメダルの払い出しの双方を含む趣旨である。また、「遊

技選択手段(26)」とは、遊技者が勝負に勝ったときに、継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかを、遊技者に選択させるための手段をいう。

【0017】この遊技選択手段(26)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。また、選択は、遊技制御装置(20)に接続した指令入力装置(50)を介して行うことができる。また、「メダル払出手段(27)」とは、遊技者が継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行う旨を選択したとき、又は最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルを払い出すための手段をいう。

【0018】このメダル払出手段(27)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。また、ここでいうメダルの払い出しは、上述したように、メダル払出装置(40)を介した現実のメダルの払い出し、及びサイコロゲーム機(10)内へクレジットすることによるメダルの払い出しの双方を含む趣旨である。

【0019】そして、このように、遊技選択手段(26)とメダル払出手段(27)とを備えることにより、操作を単純化することができるので、幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすいサイコロゲーム機(10)とすることができるのである。

(請求項2)また、本発明のうち請求項2に記載した発明は、請求項1に記載した発明の構成に加えて、遊技者側采目決定手段(23)、及び対戦相手側采目決定手段(24)は、それぞれ2つずつサイコロの目を決定するように形成され、サイコロの目が1のゾロ目となった方を勝ちと判定するとともに、それ以外の場合には、サイコロの目の合計が大きい方を勝ちと判定するように形成されていることを特徴とする。

【0020】このように、遊技者側采目決定手段(23)、及び対戦相手側采目決定手段(24)について、それぞれ2つずつサイコロの目を決定するように形成することにより、遊技の単調さを回避することができるので、遊技者の興味を高めることができ、また、サイコロの目が1のゾロ目となった方を勝ちと判定するとともに、それ以外の場合には、サイコロの目の合計が大きい方を勝ちと判定するように形成することにより、幼児や児童にとってわかりやすくすることができるのである。

(請求項3)また、本発明のうち請求項3に記載した発明は、請求項2に記載した発明の構成に加えて、遊技者側采目決定手段(23)は、遊技者側のサイコロの目が1以外のゾロ目となったときには、さらにもう1つサイコロの目を決定するように形成されていることを特徴とする。

【0021】このように、遊技者側采目決定手段(23)を、遊技者側のサイコロの目が1以外のゾロ目となった

ときには、さらにもう1つサイコロの目を決定することにより、遊技の単調さを回避することができるので、遊技者の興味をより一層高めることができるのである。

(請求項4)また、本発明のうち請求項4に記載した発明は、請求項1ないし3に記載した発明の構成に加えて、サイコロゲーム機(10)は、複数種類の対戦相手を有するとともに、複数種類の対戦相手の中から1の対戦相手を遊技者に選択させるための対戦相手選択手段(22)を有することを特徴とする。

【0022】ここで、「対戦相手選択手段(22)」とは、複数種類の対戦相手の中から1の対戦相手を、遊技者に選択させるための手段をいう。この対戦相手選択手段(22)は、例えば、遊技制御装置(20)のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。また、対戦相手の選択は、遊技制御装置(20)に接続した指令入力装置(50)を介して行うことができる。

【0023】そして、このように、複数種類の対戦相手の中から1の対戦相手を、遊技者の選択により選択可能とすることにより、遊技の単調さを回避して、遊技者の興味をより一層高めることができ、また、対戦相手の選択を、指令入力装置を介して行うようにすることにより、幼児や児童にとってわかりやすくすることができるのである。

(請求項5)また、本発明のうち請求項5に記載した発明は、請求項1ないし4に記載した発明の構成に加えて、遊技者が勝負に勝ったときには、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計との差に等しい枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする。

【0024】このように、遊技者が勝負に勝ったときには、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計との差に等しい枚数のメダルを払い出すように形成することにより、遊技の単調さを回避することができるので、遊技者の興味をより一層高めることができるのである。

(請求項6)また、本発明のうち請求項6に記載した発明は、請求項4に記載した発明の構成に加えて、遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を乗じて得た枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする。

【0025】このように、遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を乗じて得た枚数のメダルを払い出すように形成することにより、遊技の単調さを回避することができるので、遊技者の興味をより一層高めることができるのである。

(請求項7)更に、本発明のうち請求項7に記載した発明は、請求項4に記載した発明の構成に加えて、遊技者

が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を加えて得た枚数のメダルを払い出すように形成されていることを特徴とする。

【0026】このように、遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を加えて得た枚数のメダルを払い出すように形成することにより、遊技の単調さを回避することができるので、遊技者の興趣をより一層高めることができるのである。

【0027】

【発明の実施の形態】（第1の実施の形態）以下、本発明に係るサイコロゲーム機10の実施の形態を、図示例とともに説明する。図1は、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10の構成を模式的に示したブロック図、図2は、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10の動作の概略を示すフローチャート図である。

【0028】図1に示すように、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10は、画像を表示するための画像表示装置30と、遊技者の指令を入力するための指令入力装置50と、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出装置40と、画像表示装置30、指令入力装置50、及びメダル払出装置40にそれぞれ接続される遊技制御装置20とを備えている。

【0029】また、前記遊技制御装置20は、遊技を制御するための遊技制御手段21と、遊技者側のサイコロの目を決定するための遊技者側采目決定手段23と、対戦相手側のサイコロの目を決定するための対戦相手側采目決定手段24と、遊技者が勝負に勝ったときに、前回のゲームで獲得したメダルをすべて投入することによって行われる継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかを、遊技者に選択させるための遊技選択手段26と、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は所定回数の継続ゲームを連続して行った後に行われる最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルの払い出しを行うためのメダル払出手段27とを備えている。

【0030】そして、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10は、遊技制御装置20に、遊技選択手段26とメダル払出手段27とを備えることにより、操作を単純化して、幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすくなったものである。以下、更に、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10について詳述する。

（画像表示装置30）前記画像表示装置30は、画像を表示するためのものである。

【0031】この画像表示装置30は、CRTによって構成されている。また、この画像表示装置30は、サイコロゲーム機10の筐体の前面パネルに取り付けられ、遊技制御装置20に接続されている。そして、この画像表示装置30に、遊技者側のサイコロの画像、対戦相手側のサイコロの画像、遊技者を表すキャラクターの画像、対戦相手

を表すキャラクターの画像、あるいは遊技者が獲得したメダルの画像などが表示される。

（指令入力装置50）前記指令入力装置50は、遊技者の指令を入力するためのものである。

【0032】この指令入力装置50は、ボタンスイッチによって構成されている。また、この指令入力装置50は、サイコロゲーム機10の筐体の前面パネルに取り付けられ、遊技制御装置20に接続されている。そして、この指令入力装置50を遊技者が操作することにより、例えば、「継続ゲームに移行する」、あるいは「メダルを払い出す」などの指令が遊技制御装置20に入力される。

（メダル払出装置40）前記メダル払出装置40は、遊技者に対してメダルを払い出すためのものである。

【0033】このメダル払出装置40は、ホッパーユニットによって構成されている。また、このメダル払出装置40は、サイコロゲーム機10の筐体の内部に備えられ、遊技制御装置20に接続されている。そして、このメダル払出装置40により、遊技者に対して現実のメダルの払い出しが行われる。

（遊技制御装置20）前記遊技制御装置20は、サイコロゲーム機10を制御するためのものである。

【0034】この遊技制御装置20は、CPU、RAM、及びROMなどを備えたマイクロコンピュータによって構成されている。また、この遊技制御装置20は、サイコロゲーム機10の回路基板に設けられ、画像表示装置30、指令入力装置50、及びメダル払出装置40にそれぞれ接続されている。

【0035】また、この遊技制御装置20は、遊技制御手段21、対戦相手選択手段22、遊技者側采目決定手段23、対戦相手側采目決定手段24、勝負判定手段25、遊技選択手段26、及びメダル払出手段27などを備えている。以下、更に、この遊技制御装置20が備える各手段について詳述する。

（遊技制御手段21）前記遊技制御手段21は、サイコロゲーム機10における遊技を制御するためのものである。

【0036】この遊技制御手段21は、メダルの投入を条件として、対戦相手選択手段22を作動させ、遊技者に対戦相手の選択を行わせる。また、この遊技制御手段21は、対戦相手の選択が行われた後に、遊技者側采目決定手段23、対戦相手側采目決定手段24、及び勝負判定手段25をそれぞれ作動させ、勝負の判定を行わせる。

【0037】また、この遊技制御手段21は、遊技者が勝負に勝ったときには、遊技選択手段26を作動させ、継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルを払い出すかの選択を遊技者に行わせる。また、この遊技制御手段21は、遊技者が継続ゲームへの移行を選択したときには、継続ゲームを行わせる。

【0038】また、この遊技制御手段21は、継続ゲームへの移行が選択されたときに、カウント値を1つ加算し、遊技者が勝負に負けたとき、又は継続ゲームへの移

行が選択されなかったときに、カウント値をリセットするゲームカウンタを備え、継続ゲームが2回連続して行われたときには、2回目の継続ゲームを最終ゲームとして行わせる。

【0039】また、この遊技制御手段21は、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は遊技者が最終ゲームで勝負に勝ったときに、メダル払出手段27を作動させ、遊技者に対してメダルの払い出しを行わせる。また、この遊技制御手段21は、勝負が引き分けとなったときには、再ゲームを行わせる。

【0040】また、この遊技制御手段21は、遊技者側のサイコロの画像、対戦相手側のサイコロの画像、遊技者を表すキャラクターの画像、対戦相手を表すキャラクターの画像、あるいは遊技者が獲得したメダルの画像を画像表示装置30に表示させる。そして、この遊技制御手段21は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

【0041】なお、「継続ゲーム」とは、前回のゲームで遊技者が獲得したメダルをすべて投入することによって行われるゲームをいう。例えば、あるゲームで遊技者が5枚のメダルを獲得した場合において、この5枚のメダルを次のゲームにすべて投入する旨を遊技者が選択すると、当該次のゲームは継続ゲームとなる。また、この5枚のメダルを次のゲームに投入しないで払い出す旨を選択すると、当該次のゲームは「最初のゲーム」となる。

【0042】また、「最終ゲーム」とは、上記継続ゲームを所定の回数連続して行った後に行われるゲームをいう。本実施の形態では、3回目の継続ゲームが最終ゲームとなる。そして、最終ゲームの次のゲームは「最初のゲーム」となる。また、「再ゲーム」とは、勝負が引き分けとなった場合に行われる「次のゲーム」をいい、新たにメダルを投入することなく、「前回のゲーム」と再度同じ条件で行われるゲームをいう。

【0043】また、「メダルの投入」とは、現実のメダルの投入、及びサイコロゲーム機10内にクレジットされているメダルの投入の双方を含む趣旨である。また、「メダルの払い出し」とは、メダル払出装置40を介した現実のメダルの払い出し、及びサイコロゲーム機10内へクレジットすることによるメダルの払い出しの双方を含む趣旨である。

（対戦相手選択手段22）前記対戦相手選択手段22は、複数種類の対戦相手の中から1の対戦相手を、遊技者を選択させるためのものである。

【0044】この対戦相手選択手段22は、対戦相手Aから対戦相手Jまでの10種類の対戦相手を有するように形成されている。また、この対戦相手選択手段22は、最終ゲーム以外のゲームにおいて、対戦相手Aから対戦相手Iまでの9種類の対戦相手の中から1の対戦相手を、遊技者を選択させるように形成されている。

【0045】また、選択は、遊技者が指令入力装置50を操作することにより行う。更に、この対戦相手選択手段22は、最終ゲームにおける対戦相手を、常に対戦相手Jとするように形成されている。そして、この対戦相手選択手段22は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

（遊技者側采目決定手段23）前記遊技者側采目決定手段23は、遊技者側のサイコロの目を決定するためのものである。

【0046】この遊技者側采目決定手段23は、サイコロの目を2つ決定するとともに、この2つのサイコロの目が1以外のゾロ目となったときには、さらにもう1つサイコロの目を決定する。また、この遊技者側采目決定手段23は、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、遊技者側のサイコロの目の決定に用いる遊技者側采目テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と遊技者側采目テーブルとを照合してサイコロの目を判定するための采目判定手段とを備えている。

【0047】以下、更に、この遊技者側采目決定手段23が備える各手段について詳述する。

（乱数発生手段）前記乱数発生手段は、乱数を発生させるためのものである。この乱数発生手段は、0から16383までの範囲の乱数を発生させる。また、この乱数発生手段は、初期値を0として、16383まで高速でカウント値を1ずつ加算し、16383の次は再び0に戻る乱数カウンタによって構成されている。

【0048】なお、乱数発生手段が発生させる乱数の範囲は、0～16383の範囲に限られるものではなく、例えば、0～65535の範囲としてもよい。また、乱数発生手段は、カウント値を1ずつ加算する乱数カウンタを用いて構成される場合に限られず、例えば、ソフト乱数として平均採中法で乱数を発生させるもの、あるいはソフト乱数として素数の加算によって乱数を発生させるものを用いて構成してもよい。

（乱数抽出手段）前記乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するためのものである。

【0049】この乱数抽出手段は、上記乱数カウンタから2つのカウント値を抽出して、これら2つのカウント値を乱数として採用する。また、上記カウント値の抽出は、遊技者によって指令入力装置50が操作された際に行われる。また、この乱数抽出手段は、2つのサイコロの目が1以外のゾロ目となったときには、さらにもう1つ上記乱数カウンタからカウント値を抽出して、このカウント値を乱数として採用する。

【0050】そして、この乱数抽出手段は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、カウント値の抽出は、指令入力装置50が操作された際に行われる場合に限られず、例えば、メダルが投入された際に行われるようにしても

よい。

(遊技者側采目テーブル) 前記遊技者側采目テーブルは、遊技者側のサイコロの目の決定に用いるためのものである。

【0051】この遊技者側采目テーブルは、乱数抽出手段が抽出する全範囲の乱数について、サイコロの目を1にするか、2にするか、3にするか、4にするか、5にするか、あるいは6にするかを、あらかじめ所定の割合で定めている。具体的には、この遊技者側采目テーブルは、表1に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～2729の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が2730～5459の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が5460～8189の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が8190～10919の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が10920～13649の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が13650～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。

【0052】

【表1】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ～ 2729	1
2730 ～ 5459	2
5460 ～ 8189	3
8190 ～ 10919	4
10920 ～ 13649	5
13650 ～ 16383	6

【0053】そして、この遊技者側采目テーブルは、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、遊技者側采目テーブルは、表1に示したものに限られるものではない。具体的には、例えば、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～2999の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が3000～3999の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が4000～4999の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が5000～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように、遊技者側采目テーブルを定めることもできる。即ち、6の目を出しやすくすることもできるのである。(采目判定手段) 前記采目判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数と遊技者側采目テーブルとを照合して、サイコロの目を判定するためのものである。

【0054】具体的には、この采目判定手段は、例えば、乱数抽出手段が抽出した乱数が1000であれば、乱数1000と、表1に示す遊技者側采目テーブルとを照合することにより、遊技者側のサイコロの目が1であ

ると判定する。同様に、この采目判定手段は、例えば、乱数抽出手段が抽出した乱数が5000であれば、乱数5000と、表1に示す遊技者側采目テーブルとを照合することにより、遊技者側のサイコロの目が2であると判定し、また、乱数抽出手段が抽出した乱数が15000であれば、乱数15000と、表1に示す遊技者側采目テーブルとを照合することにより、遊技者側のサイコロの目が6であると判定する。

【0055】そして、この采目判定手段は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

(対戦相手側采目決定手段24) 前記対戦相手側采目決定手段24は、対戦相手側のサイコロの目を決定するためのものである。

【0056】この対戦相手側采目決定手段24は、サイコロの目を2つ決定する。また、この対戦相手側采目決定手段24は、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、対戦相手側のサイコロの目の決定に用いる対戦相手側采目テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と対戦相手側采目テーブルとを照合してサイコロの目を判定するための采目判定手段とを備えている。

【0057】ここで、乱数発生手段、乱数抽出手段、及び采目判定手段については、遊技者側采目決定手段23が備えるものと同様のものである。従って、これらについては、遊技者側采目決定手段23と対戦相手側采目決定手段24とで別々に設けることもできるが、共用させてもよい。以下、対戦相手側采目テーブルについて詳述する。

(対戦相手側采目テーブル) 前記対戦相手側采目テーブルは、対戦相手側のサイコロの目の決定に用いるためのものである。

【0058】この対戦相手側采目テーブルは、対戦相手Aから対戦相手Iまでの各対戦相手毎に設けられ、それぞれ、乱数抽出手段が抽出する全範囲の乱数について、サイコロの目を1にするか、2にするか、3にするか、4にするか、5にするか、あるいは6にするかを、あらかじめ所定の割合で定めている。具体的には、対戦相手Aについての対戦相手側采目テーブルは、表2に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～11383の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が11384～12383の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が12384～13383の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が13384～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、1の目が出やすくなっているのである。

【0059】

【表2】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 11383	1
11384 ~ 12383	2
12384 ~ 13383	3
13384 ~ 14383	4
14384 ~ 15383	5
15384 ~ 16383	6

【0060】また、対戦相手Bについての対戦相手側采目テーブルは、表3に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～6191の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が6192～12383の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が12384～13383の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が13384～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、1又は2の目が出やすくなっているのである。

【0061】

【表3】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 6191	1
6192 ~ 12383	2
12384 ~ 13383	3
13384 ~ 14383	4
14384 ~ 15383	5
15384 ~ 16383	6

【0062】また、対戦相手Cについての対戦相手側采目テーブルは、表4に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～13383の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が13384～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、2の目が出やすくなっているのである。

【0063】

【表4】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 999	1
1000 ~ 12383	2
12384 ~ 13383	3
13384 ~ 14383	4
14384 ~ 15383	5
15384 ~ 16383	6

【0064】また、対戦相手Dについての対戦相手側采目テーブルは、表5に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～7191の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が7192～13383の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が13384～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、2又は3の目が出やすくなっているのである。

【0065】

【表5】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 999	1
1000 ~ 7191	2
7192 ~ 13383	3
13384 ~ 14383	4
14384 ~ 15383	5
15384 ~ 16383	6

【0066】また、対戦相手Eについての対戦相手側采目テーブルは、表6に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～13383の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が13384～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、3の目が出やすくなっているのである。

【0067】

【表6】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 999	1
1000 ~ 1999	2
2000 ~ 13383	3
13384 ~ 14383	4
14384 ~ 15383	5
15384 ~ 16383	6

【0068】また、対戦相手Fについての対戦相手側采



目テーブルは、表7に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～8191の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が8192～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、3又は4の目が出やすくなっているのである。

【0069】

【表7】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ～ 999	1
1000 ～ 1999	2
2000 ～ 8191	3
8192 ～ 14383	4
14384 ～ 15383	5
15384 ～ 16383	6

【0070】また、対戦相手Gについての対戦相手側採用テーブルは、表8に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～2999の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が3000～14383の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が14384～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、4の目が出やすくなっているのである。

【0071】

【表8】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ～ 999	1
1000 ～ 1999	2
2000 ～ 2999	3
3000 ～ 14383	4
14384 ～ 15383	5
15384 ～ 16383	6

【0072】また、対戦相手Hについての対戦相手側採用テーブルは、表9に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～2999の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が3000～9191の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が9192～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同

乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、4又は5の目が出やすくなっているのである。

【0073】

【表9】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ～ 999	1
1000 ～ 1999	2
2000 ～ 2999	3
3000 ～ 9191	4
9192 ～ 15383	5
15384 ～ 16383	6

【0074】また、対戦相手Iについての対戦相手側採用テーブルは、表10に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～2999の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が3000～3999の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が4000～15383の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が15384～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、5の目が出やすくなっているのである。

【0075】

【表10】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ～ 999	1
1000 ～ 1999	2
2000 ～ 2999	3
3000 ～ 3999	4
4000 ～ 15383	5
15384 ～ 16383	6

【0076】また、対戦相手Jについての対戦相手側採用テーブルは、表11に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0～999の範囲内にあるときは、サイコロの目を1とし、同乱数が1000～1999の範囲内にあるときは、サイコロの目を2とし、同乱数が2000～2999の範囲内にあるときは、サイコロの目を3とし、同乱数が3000～3999の範囲内にあるときは、サイコロの目を4とし、同乱数が4000～10191の範囲内にあるときは、サイコロの目を5とし、同乱数が10192～16383の範囲内にあるときは、サイコロの目を6とするように定めている。即ち、5又は6の目が出やすくなっているのである。

【0077】

【表11】

乱数の範囲	サイコロの目
0 ~ 999	1
1000 ~ 1999	2
2000 ~ 2999	3
3000 ~ 3999	4
4000 ~ 10191	5
10192 ~ 16383	6

【0078】そして、これらの対戦相手側采目テーブルは、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、対戦相手側采目テーブルは、表2から表11までに示したものに限られるものではない。

(勝負判定手段25) 前記勝負判定手段25は、遊技者側采目決定手段23が決定した2つ又は3つのサイコロの目と、対戦相手側采目決定手段24が決定した2つのサイコロの目とを比較して、勝負の判定を行うためのものである。

【0079】具体的には、この勝負判定手段25は、遊技者側のサイコロの目が1のゾロ目であり、かつ、対戦相手側のサイコロの目が1のゾロ目以外であるとき、又は遊技者側のサイコロの目、及び対戦相手側のサイコロの目の双方が1のゾロ目以外の場合において、遊技者側のサイコロの目の合計が、対戦相手側のサイコロの目の合計よりも大きいときには、遊技者の勝ちと判定する。

【0080】また、この勝負判定手段25は、対戦相手側のサイコロの目が1のゾロ目であり、かつ、遊技者側のサイコロの目が1のゾロ目以外であるとき、又は遊技者側のサイコロの目、及び対戦相手側のサイコロの目の双方が1のゾロ目以外の場合において、対戦相手側のサイコロの目の合計が、遊技者側のサイコロの目の合計よりも大きいときには、対戦相手の勝ちと判定する。

【0081】また、この勝負判定手段25は、遊技者側のサイコロの目、及び対戦相手側のサイコロの目の双方が1のゾロ目であるとき、又は遊技者側のサイコロの目、及び対戦相手側のサイコロの目の双方が1のゾロ目以外の場合において、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計とが等しいときには、引き分けと判定する。

【0082】そして、この勝負判定手段25は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

(遊技選択手段26) 前記遊技選択手段26は、遊技者が勝負に勝ったときに、継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかを、遊技者を選択させるためのものである。

【0083】上述したように、遊技者が継続ゲームへの移行を選択したときには、継続ゲームが行われ、遊技者がメダルの払い出しを選択したときには、メダルの払い出しが行われる。また、選択は、遊技者が指令入力装置50を操作することにより行う。そして、この遊技選択手

段26は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

(メダル払出手段27) 前記メダル払出手段27は、遊技者がメダルの払い出しを選択したとき、又は最終ゲームで遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者に対してメダルの払い出しを行わせるためのものである。

【0084】具体的には、このメダル払出手段27は、遊技者が勝負に勝ったときに、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計との差に等しい枚数のメダルを払い出す。例えば、遊技者側のサイコロの目の合計が8であり、対戦相手側のサイコロの目の合計が7であれば、このメダル払出手段27は、遊技者に対して1枚のメダルを払い出す。また、遊技者側のサイコロの目の合計が11であり、対戦相手側のサイコロの目の合計が3であれば、このメダル払出手段27は、遊技者に対して8枚のメダルを払い出す。

【0085】そして、このメダル払出手段27は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、メダル払出手段27は、遊技者側のサイコロの目の合計と、対戦相手側のサイコロの目の合計との差に等しい枚数のメダルを払い出すように形成される場合に限られるものではない。

【0086】例えば、遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の数を乗じて得た枚数のメダルを払い出すように、メダル払出手段27を形成してもよい。具体的には、表12に示すように、対戦相手Aについては1、対戦相手Bについては2、対戦相手Cについては3、対戦相手Dについては4、対戦相手Eについては5、対戦相手Fについては6、対戦相手Gについては7、対戦相手Hについては8、対戦相手Iについては9、対戦相手Jについては10と定めた払出レートテーブルを設け、例えば、遊技者が3枚のメダルを投入して対戦相手Dに勝ったときには、12枚のメダルを払い出し、遊技者が2枚のメダルを投入して対戦相手Hに勝ったときには、16枚のメダルを払い出すように、メダル払出手段27を形成してもよい。

【0087】また、払出レートテーブルは、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。

【0088】

【表12】

対戦相手	払出レート
対戦相手A	1
対戦相手B	2
対戦相手C	3
対戦相手D	4
対戦相手E	5
対戦相手F	6
対戦相手G	7
対戦相手H	8
対戦相手I	9
対戦相手J	10

【0089】また、例えば、遊技者が勝負に勝ったときには、投入したメダルの枚数に、対戦相手毎に定めた所定の枚数を加えて得た枚数のメダルを払い出すように、メダル払出手段27を形成してもよい。具体的には、表13に示すように、対戦相手Aについては2、対戦相手Bについては3、対戦相手Cについては5、対戦相手Dについては10、対戦相手Eについては15、対戦相手Fについては20、対戦相手Gについては25、対戦相手Hについては30、対戦相手Iについては40、対戦相手Jについては50と定めた払出枚数テーブルを設け、例えば、遊技者が3枚のメダルを投入して対戦相手Dに勝ったときには、13枚のメダルを払い出し、遊技者が2枚のメダルを投入して対戦相手Hに勝ったときには、32枚のメダルを払い出すように、メダル払出手段27を形成してもよい。

【0090】また、払出枚数テーブルは、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成することができる。

【0091】

【表13】

対戦相手	払出枚数
対戦相手A	2
対戦相手B	3
対戦相手C	5
対戦相手D	10
対戦相手E	15
対戦相手F	20
対戦相手G	25
対戦相手H	30
対戦相手I	40
対戦相手J	50

【0092】（サイコロゲーム機10の動作）次に、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10の動作について説明する。図2に示すように、まず、ゲームカウンタにカウント値1がセットされ（S100）、最初のゲームが行われる（S110）。最初のゲームでは、まず、対戦相手の選択が行われ（S120）、対戦相手が決まると、次に、遊技者側のサイコロの目の決定（S130）、及び対戦相手側のサイコロの目の決定（S140）が行われる。

【0093】また、遊技者側のサイコロの目、及び対戦

相手側のサイコロの目が決まると、次に、最初のゲームの勝負判定が行われ（S150）、そして、遊技者の勝ちか否かの判断が行われる（S160）。S160において遊技者の勝ちと判断されれば、S170へ進む。即ち、継続ゲームに移行するか、又は継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行うかの選択が行われる（S170）。一方、S160において遊技者の負けと判断されれば、ゲームは終了する。

【0094】また、S170において継続ゲームに移行する旨の選択が行われれば、S180へ進む。即ち、ゲームカウンタのカウント値が3か否かの判断が行われる（S180）。一方、S170において継続ゲームに移行しないでメダルの払い出しを行う旨の選択が行われれば、S270へ進む。即ち、メダルの払い出しが行われ（S270）、その後、ゲームは終了する。

【0095】また、S180においてゲームカウンタのカウント値が3ではないと判断されれば、S190へ進む。即ち、ゲームカウンタのカウント値に1が加算され（S190）、その後、継続ゲームが行われる（S200）。一方、S180においてゲームカウンタのカウント値が3であると判断されれば、S210へ進む。即ち、最終ゲームが行われる（S210）。

【0096】また、継続ゲームでは、上述した最初のゲームと同様の動作が行われる。即ち、対戦相手の選択（S120）、遊技者側のサイコロの目の決定（S130）、対戦相手側のサイコロの目の決定（S140）、及び勝負判定（S150）が行われる。そして、遊技者の勝ちか否かの判断が行われ（S160）、遊技者が勝負に勝ったときには、継続ゲームに移行するか否かの選択が行われ（S170）、遊技者が継続ゲームに移行する旨を選択したときには、ゲームカウンタのカウント値が3か否かの判断が行われる（S180）。

【0097】また、最終ゲームでは、上述したように、対戦相手は常に対戦相手Jとされているため、最初のゲーム又は継続ゲームと異なり、対戦相手の選択は行われない。従って、最終ゲームでは、まず、遊技者側のサイコロの目の決定（S220）、及び対戦相手側のサイコロの目の決定（S230）が行われる。また、遊技者側のサイコロの目、及び対戦相手側のサイコロの目が決まると、次に、最終ゲームの勝負判定が行われ（S240）、そして、遊技者の勝ちか否かの判断が行われる（S250）。

【0098】S250において遊技者の勝ちと判断されれば、S260へ進む。即ち、メダルの払い出しが行われ（S260）、その後、ゲームは終了する。一方、S250において遊技者の負けと判断されれば、ゲームは終了する。

（第2の実施の形態）以下、本発明に係るサイコロゲーム機の第2の実施の形態を、図示例とともに説明する。

【0099】図3は、本実施の形態に係るサイコロゲー

ム機10の構成を模式的に示したブロック図である。本実施の形態に係るサイコロゲーム機10は、第1の実施の形態で示したサイコロゲーム機10と同様に、画像表示装置30と、指令入力装置50と、メダル払出装置40と、遊技制御装置20とを備えている。

【0100】また、前記遊技制御装置20が、遊技制御手段21と、遊技者側采目決定手段23と、対戦相手側采目決定手段24と、遊技選択手段26と、メダル払出手段27とを備えていることも、第1の実施の形態で示したサイコロゲーム機10と同様である。そして、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10は、図3に示すように、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差を決定するために采目差決定手段28を備えているものである。

【0101】即ち、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10では、まず、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差が決定される。これにより、先に勝負が決まることとなる。そして、遊技者側采目決定手段23及び対戦相手側采目決定手段24は、上記決定に合致するサイコロの目を、後から決定するのである。従って、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10には、第1の実施の形態で示したような、勝負判定手段25は設けられていないのである。

【0102】以下、更に、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10について、第1の実施の形態で示したサイコロゲーム機10と異なる点を中心に詳述する。

(采目差決定手段28) 前記采目差決定手段28は、乱数を発生させるための乱数発生手段と、この乱数発生手段が発生させた乱数を抽出するための乱数抽出手段と、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差を定めた采目差テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数と采目差テーブルとを照合して、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差を判定するための采目差判定手段とを備えている。

【0103】前記乱数発生手段、及び乱数抽出手段については、第1の実施の形態で示したものと同様のものである。以下、采目差テーブル、及び采目差判定手段について詳述する。

(采目差テーブル) 前記采目差テーブルは、遊技者側のサイコロの目と対戦相手側のサイコロの目の差の決定に用いるためのものである。

【0104】この采目差テーブルは、乱数抽出手段が抽出する全範囲の乱数について、両者のサイコロの目の差を、15にするか、14にするか、13にするか、12にするか、11にするか、10にするか、9にするか、8にするか、7にするか、6にするか、5にするか、4にするか、3にするか、2にするか、1にするか、0にするか、-1にするか、-2にするか、-3にするか、-4にするか、-5にするか、-6にするか、-7にするか、-8にするか、あるいは-9にするかを、あらかじめ所定の割合で定めている。

【0105】ちなみに、両者のサイコロの目の差が15のときは、最初に、遊技者側のサイコロの目が6と6となり、一方、対戦相手側のサイコロの目が1と2となった場合に起こり得るものである。即ち、この場合、遊技者側のサイコロの目が6のゾロ目となることから、遊技者側にもう1つサイコロの目が決定されることとなるが、このとき3つ目のサイコロの目が6となれば、遊技者側のサイコロの目の合計は、6+6+6より18となり、一方、対戦相手側のサイコロの目の合計は、1+2より3となるので、両者のサイコロの目の差は15となるのである。

【0106】逆に、両者のサイコロの目の差が-9のときは、遊技者側のサイコロの目が1と2となり、一方、対戦相手側のサイコロの目が6と6となった場合である。即ち、この場合、対戦相手側のサイコロの目が6のゾロ目となるものの、対戦相手側にもう1つサイコロの目が決定されることはないため、遊技者側のサイコロの目の合計は、1+2より3となり、一方、対戦相手側のサイコロの目の合計は、6+6より12となるので、両者のサイコロの目の差は-9となるのである。

【0107】具体的には、この采目差テーブルは、表14に示すように、乱数抽出手段が抽出した乱数が0~500の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を15とし、同乱数が51~1500の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を14とし、同乱数が151~3000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を13とし、同乱数が301~5000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を12とし、同乱数が501~7000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を11とし、同乱数が701~9000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を10とし、同乱数が901~12000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を9とし、同乱数が1201~15000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を8とし、同乱数が1501~18000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を7とし、同乱数が1801~21000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を6とし、同乱数が2101~25000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を5とし、同乱数が2501~30000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を4とし、同乱数が3001~35000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を3とし、同乱数が3501~40000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を2とし、同乱数が4001~60000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を1とし、同乱数が6001~80000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を0とし、同乱数が8001~100000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-0とし、同乱数が10001~110000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目

の差を-2とし、同乱数が11001~12000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-3とし、同乱数が12001~13000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-4とし、同乱数が13001~14000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-5とし、同乱数が14001~15000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-6とし、同乱数が15001~15500の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-7とし、同乱数が15501~16000の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-8とし、同乱数が16001~16383の範囲内にあるときは、両者のサイコロの目の差を-9とするように定めている。

【0108】

【表14】

乱数の範囲	サイコロの目の差
0 ~ 50	15
51 ~ 150	14
151 ~ 300	13
301 ~ 500	12
501 ~ 700	11
701 ~ 900	10
901 ~ 1200	9
1201 ~ 1500	8
1501 ~ 1800	7
1801 ~ 2100	6
2101 ~ 2500	5
2501 ~ 3000	4
3001 ~ 3500	3
3501 ~ 4000	2
4001 ~ 6000	1
6001 ~ 8000	0
8001 ~ 10000	-1
10001 ~ 11000	-2
11001 ~ 12000	-3
12001 ~ 13000	-4
13001 ~ 14000	-5
14001 ~ 15000	-6
15001 ~ 15500	-7
15501 ~ 16000	-8

【0109】そして、16383以上の乱数は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、例示しないが、采目差テーブルは、表14に示したものに限られるものではない。

（采目差判定手段）前記采目差判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数と采目差テーブルとを照合して、両者のサイコロの目の差を判定するためのものである。

【0110】具体的には、この采目差判定手段は、例えば、乱数抽出手段が抽出した乱数が1000であれば、乱数1000と、表14に示す采目差テーブルとを照合することにより、両者のサイコロの目の差が9であると判定する。同様に、この采目差判定手段は、例えば、乱

数抽出手段が抽出した乱数が7000であれば、乱数7000と、表14に示す采目差テーブルとを照合することにより、両者のサイコロの目の差が0であると判定し、また、乱数抽出手段が抽出した乱数が15000であれば、乱数15000と、表14に示す采目差テーブルとを照合することにより、両者のサイコロの目の差が-6であると判定する。

【0111】そして、この采目差判定手段は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。

（遊技者側采目決定手段23）本実施の形態では、遊技者側采目決定手段23は、両者のサイコロの目の差に基づいて、遊技者側のサイコロの目を決定するように形成されている。

【0112】ここで、両者のサイコロの目の差が5であれば、例えば、遊技者側のサイコロの目が2と6となり、対戦相手側のサイコロの目が1と2となる組み合わせが考えられる。また、両者のサイコロの目の差が5であれば、上述した組み合わせの他にも、例えば、遊技者側のサイコロの目が3と5となり、対戦相手側のサイコロの目が1と2となる組み合わせなど、数多くの組み合わせが考えられる。

【0113】このため、本実施の形態では、遊技者側采目決定手段23は、後述する対戦相手側采目決定手段24と共同して、遊技者側のサイコロの目を決定するように形成されているのである。具体的には、遊技者側采目決定手段23は、対戦相手側采目決定手段24と共同して、まず、1つめのサイコロの目を決定する。例えば、両者のサイコロの目の差が5であれば、遊技者側采目決定手段23は、1つめのサイコロの目を6と決定し、一方、対戦相手側采目決定手段24は、1つめのサイコロの目を1と決定する。即ち、1つめのサイコロの目の差が5となるように、それぞれのサイコロの目を決定するのである。そして、2つめのサイコロの目については、遊技者側采目決定手段23が2と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24も2と決定し、遊技者側采目決定手段23が3と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24も3と決定するのである。

【0114】また、例えば、両者のサイコロの目の差が0の場合において、遊技者側采目決定手段23が、1つめのサイコロの目を4と決定したときには、対戦相手側采目決定手段24も、1つめのサイコロの目を4と決定する。即ち、1つめのサイコロの目の差が0となるように、それぞれのサイコロの目を決定するのである。そして、2つめのサイコロの目については、遊技者側采目決定手段23が2と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24も2と決定し、遊技者側采目決定手段23が3と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24も3と決定するのである。

【0115】また、例えば、両者のサイコロの目の差が

8の場合には、遊技者側采目決定手段23は、1つめのサイコロの目を6と決定し、対戦相手側采目決定手段24は、1つめのサイコロの目を1と決定する。即ち、1つめのサイコロの目の差が8に最も近くなるように、それぞれのサイコロの目を決定するのである。そして、2つめのサイコロの目については、遊技者側采目決定手段23が5と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24は2と決定し、遊技者側采目決定手段23が4と決定すれば、対戦相手側采目決定手段24は1と決定する。即ち、2つめのサイコロの目で、両者のサイコロの目の差が8となるように調整するのである。

【0116】そして、この遊技者側采目決定手段23は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。（対戦相手側采目決定手段24）本実施の形態では、対戦相手側采目決定手段24は、上述したように、遊技者側采目決定手段23と共同して、対戦相手側のサイコロの目を決定するように形成されている。

【0117】そして、この遊技者側采目決定手段23は、遊技制御装置20のROM上に所定のプログラムを収納することによって形成されている。なお、本実施の形態に係るサイコロゲーム機10の動作については、第1の実施の形態で示したものと同様である。

【0118】

【発明の効果】以上説明したように、請求項1に記載した発明によれば、幼児や児童にとってわかりやすく、かつ、使いやすいサイコロゲーム機を提供することができるのである。また、請求項2に記載した発明によれば、幼児や児童にとってわかりやすいサイコロゲーム機を提供することができるのである。

【0119】また、請求項3に記載した発明によれば、遊技者の興趣を高めるサイコロゲーム機を提供することができるのである。また、請求項4に記載した発明によれば、遊技者の興趣を高めるようにしつつも、幼児や児童にとってわかりやすいサイコロゲーム機を提供することができるのである。

【0120】また、請求項5ないし7に記載した発明によれば、遊技者の興趣をより一層高めるサイコロゲーム機を提供することができるのである。

【図面の簡単な説明】

【図1】第1の実施の形態に係るサイコロゲーム機の構成を示すブロック図。

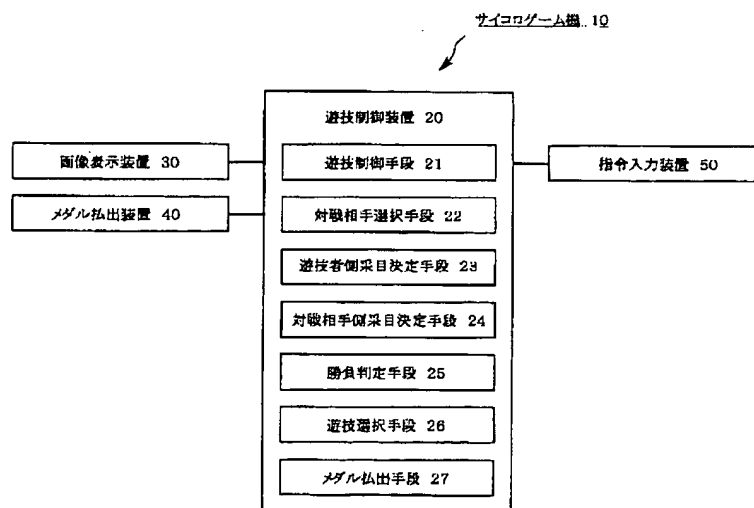
【図2】第1の実施の形態に係るサイコロゲーム機の動作を示すフローチャート図。

【図3】第2の実施の形態に係るサイコロゲーム機の構成を示すブロック図。

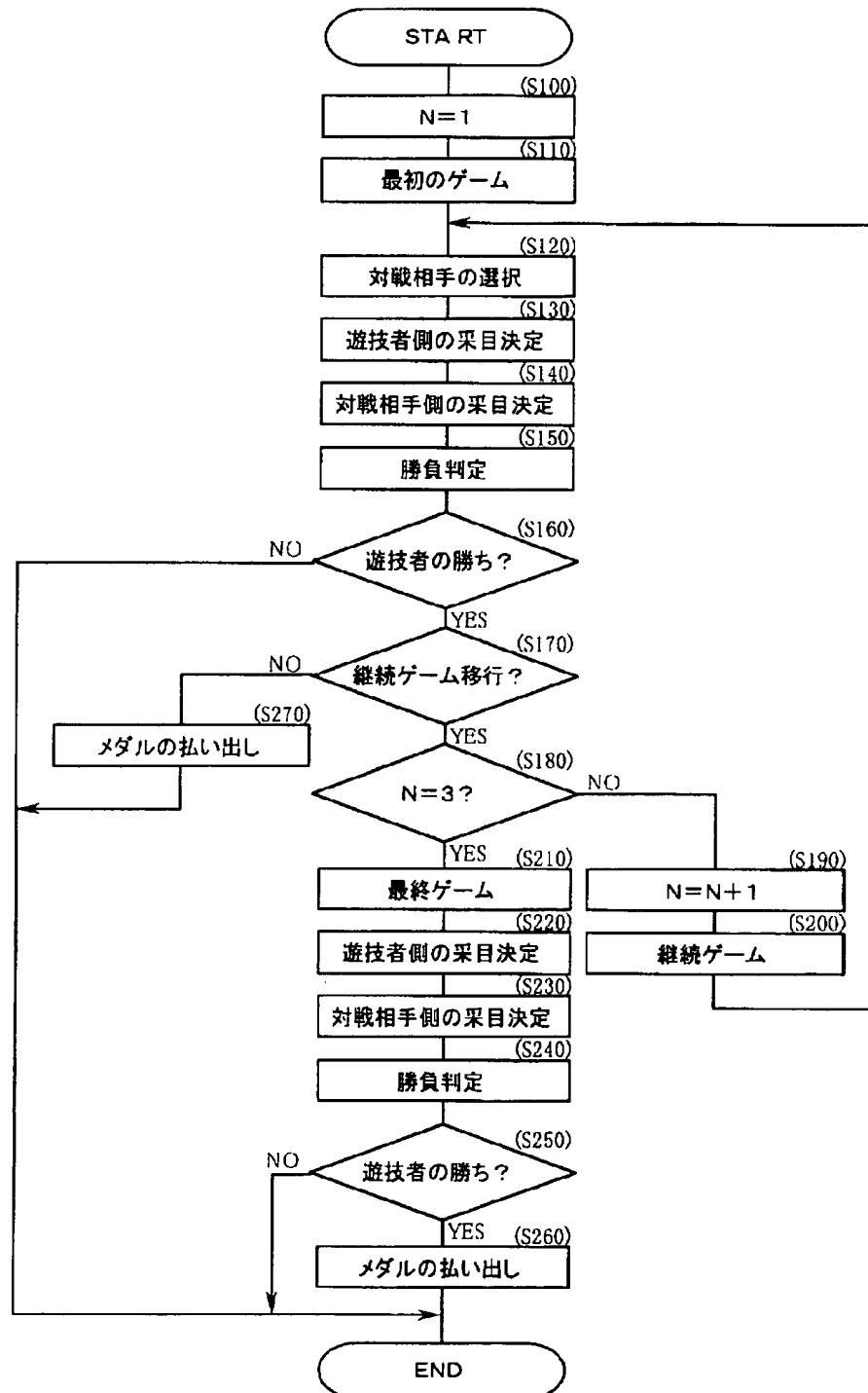
【符号の説明】

10	サイコロゲーム機	20	遊技制御装置
21	遊技制御手段	22	対戦相手選択手段
23	遊技者側采目決定手段	24	対戦相手側采目決定手段
25	勝負判定手段	26	遊技選択手段
27	メダル払出手段	28	采目差決定手段
30	画像表示装置	40	メダル払出装置
50	指令入力装置		

【図1】



【図2】



【図 3】

